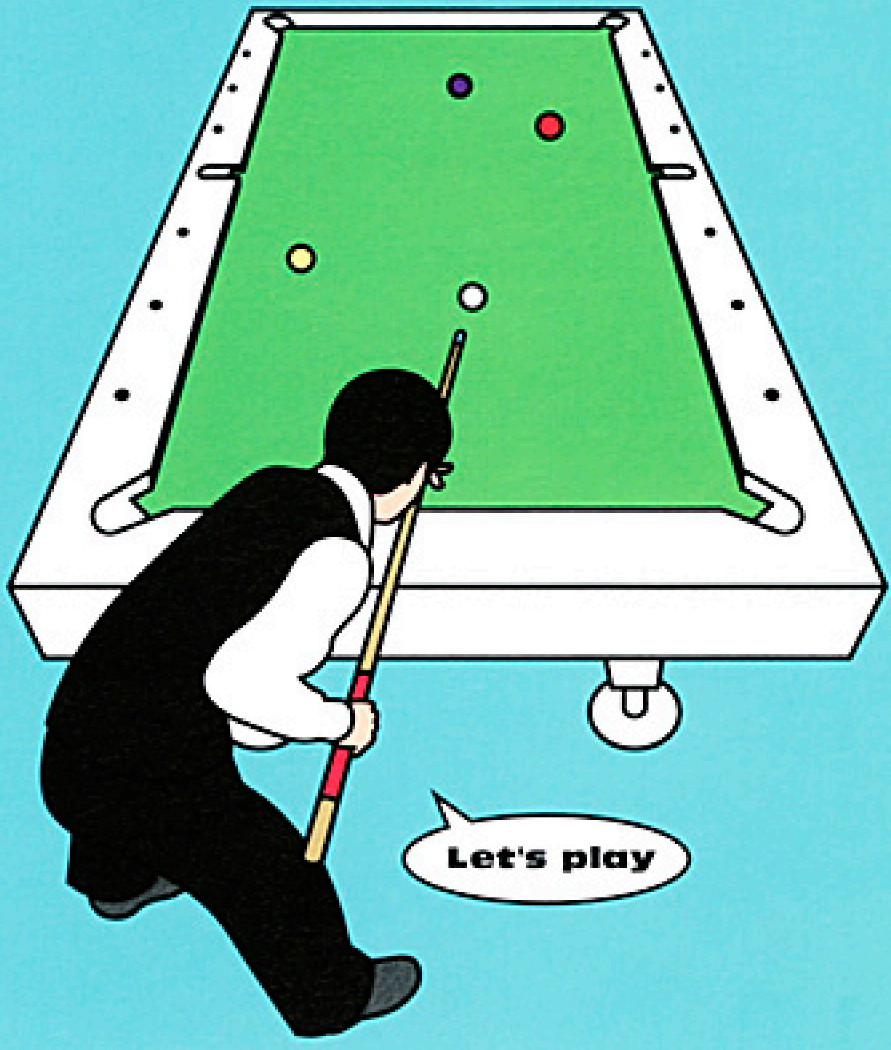

PlayStation
球ゲー
撞球
re・mix
ビリヤード マルチプル



For Japan Only

プレイヤー 1-8人

メモリーカード 1ブロック

マルチタップ対応 1-8人

アナログコントローラ対応（振動なし）

SLPS 02011



Superviser
木村義一プロ

Yoshikazu Kimura

1931年 京都生まれ。世界が認める曲球の実力者。その芸術的なショットの数々は木村氏が独自に生み出したものである。近年では、米国のＴＶなどにも数々出演し、国内外を問わず注目を集めている。

日本ビリヤード協会 西日本副会長
日本プロポケットビリヤード連盟顧問
全国ビリヤード組合連合会 会長
京都府ビリヤード組合 組合長

Contents

コントローラの使い方

このゲームでは通常のコントローラを以下のように使用します。

L2ボタン
視点の前進（TOPビューモード時は、△ボタンを押している間のみ）

L1ボタン
視点の後退（TOPビューモード時は、△ボタンを押している間のみ）

方向キー
各メニューで項目の選択、設定／左右でショット方向の変更／ショットの開始後（キュースイング中）上下でショットパワーの強弱を調整

セレクトボタン
球筋ラインのON／OFF

スタートボタン
ポップアップメニュー起動
各ムービーのスキップ



□ボタン
方向キーで撞点（ショット・ポイント）を設定

R2ボタン
押している間に方向キーの上下でキュー角度変更

R1ボタン
手球フリーの時に押したまま方向キーとの組み合わせで手球の移動

△ボタン
押して離すとビューモードの変更／方向キーとL1、L2ボタンとの組み合わせで視点を移動

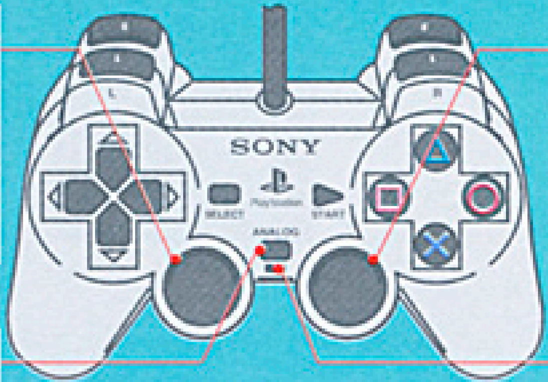
○ボタン
各メニューで、選択している項目の決定／設定。ショットの開始、もう一度押すことでショットの実行（押し続けている間、ショットパワーのアップをします）

×ボタン
各メニューと、ショットのキャンセル

アナログコントローラの使い方

アナログコントローラのモードでは、左ページの通常のコントローラの機能に追加して、スティック部分において以下の操作ができます。

このソフトはアナログコントローラに対応しています。アナログモードスイッチを押すことで、通常のコントローラの操作とアナログコントローラの操作を切り替えることができます。LED消灯時…通常のコントローラの操作／LED点灯時…スティックの操作機能が追加されます。

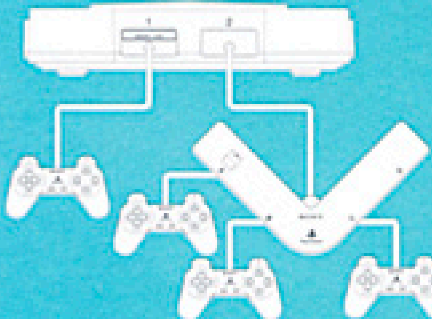


左スティック
各メニューで項目の選択、設定／ショット方向の変更、△ボタンでの視点移動、コールモードでのコールボール選択、◎ボタンとの組み合わせで撞点移動

右スティック
手前に倒すことでショットの開始、倒す角度によってショットパワーの強弱を調整、ショットパワー選択時にクリックするとショットの実行

アナログモードスイッチ

LED



マルチタップ使用時のご注意

マルチタップを使用する場合には、本体コントローラ端子1・2のいずれかにマルチタップを接続したあと、コントローラをマルチタップの端子A・B・C・Dのいずれかに接続してください。

ゲームの開始／セーブ・ロード

ゲームの開始

「撞球re-mix」のDISCを本体に正しくセットして、電源を入れて下さい。オープニングムービーの後、タイトル画面になります。「PUSH　START」と表示されている時にスタートボタンを押すとメインメニューが表示されます。方向キーの左右で選択し、○ボタンで決定します。×ボタンで、メニューが表示される前に戻ります。

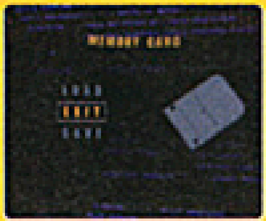




セーブ・ロード

プレイステーション本体メモリーにある環境データを、メモリーカードに保存、または、メモリーカードにある環境データをプレイステーション本体にロードします。タイトル画面のOPTIONにあるMEMORY　CARDで行なえます。メモリーカードは、メモリーカード差込口1にのみ対応しています。



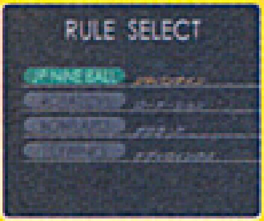


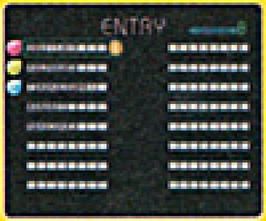
ゲームモードの紹介

このゲームには4種類のゲームモードが用意されています。

GAMES

コンピュータープレーヤーを交えた複数人数対戦可能なモードです。多人数でのプレーに最適な以下の4つのルールから遊ぶゲームを選択します。
※試合の順位、および各COMキャラクターとの対戦成績により、7段階でプレイの評価をします。（最初は評価マークなし）ある条件を満たすことによって、新しいキャラクター2名と対戦出来るようになります。





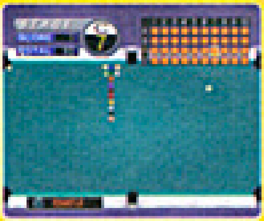
COLLECTION

ARTISTICでクリアーして観た木村プロの華麗なムービーをコレクションすることができます。また、見たいムービーを、順番／ランダムなどいろいろな方法で再生できます。



ARTISTIC

マッセやカーブなどを生かしたトリックショットの例題全40問に挑戦します。各面をクリアーするごとに木村プロの華麗なアーティステックショットムービーを観ることができます。



OPTION

サウンド設定や、メモリーカードのセーブ／ロード、記録内容の消去など、ゲームの環境設定を行ないます。



ゲームモードの種類 [GAMES]

コンピュータープレーヤーを交え、最大8人でポケットビリヤードを楽しめます。まず、コントローラの使用数を決定してください。

■複数のコントローラを使用する

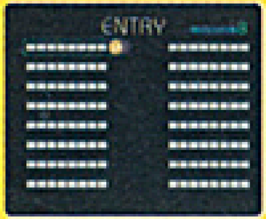
必ずプレイ人数分以上のコントローラを本体コントローラ端子1･2、またはマルチタップのコントローラ端子に差して下さい。ENTRY画面にてゲームエントリーしたコントローラにて遊べます。

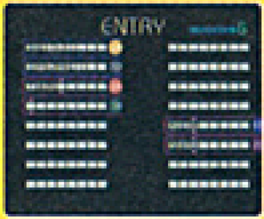
■1本のコントローラで全員がプレーする

コントローラ1本を本体コントローラ端子1･2、またはマルチタップのコントローラ端子に差し、ENTRY画面にて1人目から順番にゲームエントリーをしてください。

● プレーヤーENTRY ●

枠を選択し◎ボタンを押すと文字選択用カーソルが現れるので、方向キーで名前を入力して下さい。名前入力が終わり◎ボタンを押すとカーソルの色が青に変わり、1人分のENTRYは終了となります。
（注意:入力済みの名前を変更すると、その名前でのデータが初期化されます。間違って文字変更してしまった場合、◎ボタンでの決定前ならば⊗ボタンでキャンセル可能です。）







全員のENTRYが終了したらスタートボタンを押して下さい。COMのENTRY画面へ移行します。

● C O M E N T R Y ●

COMをゲームに参加させるかどうかを選択します。COM無しでプレーする場合、「次画面に進む」を選びます。
「COMをゲームに参加させる」を選ぶと選択枠が現れるので、参加させたいCOMを決定していきます。エントリーのキャンセルは⊗ボタンで行なえます。
参加させたいCOMのENTRYが終わったらスタートボタンで次へ進みます。



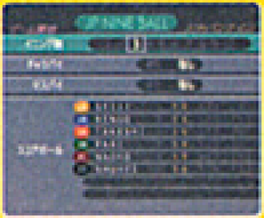


● R U L E S E L E C T ●

以下の４つからプレーしたいルールを選択し、◉ボタンで決定します。

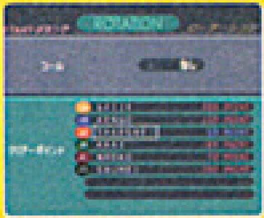
- ジャパンナイン
- ローテーション
- ボウラード
- テディウィンクス





● R U L E 別 オ プ シ ョ ン 設 定 ●

各ルール別にオプション、各プレーヤーのハンデなどを設定します。
設定が終了したらスタートボタンでゲームスタートです。

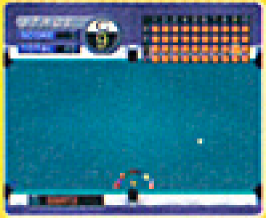


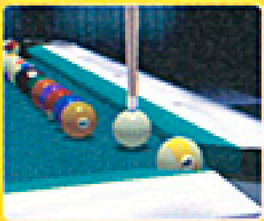


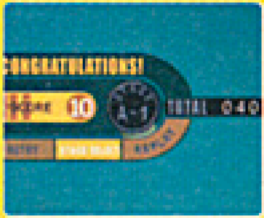
ゲームモードの種類 [ARTISTIC]

メインメニューで「ARTISTIC」を選択するとステージセレクトモードへ移行します。

全40問の中からプレーしたい面を方向キーで選択し、◎ボタンでプレー開始します。
ステージ選択中に△ボタンを押すと、そのステージの模範プレー(EXAMPLE)が行われるので参考にして下さい。
各ステージをクリアする毎に、木村プロの華麗なショットを収録したムービーを観ることができます。プレーを中断してタイトル画面に戻るには、ステージセレクトモードで✕ボタンを押すか、プレー画面中のメニューで「QUIT　GAME」を選択します。



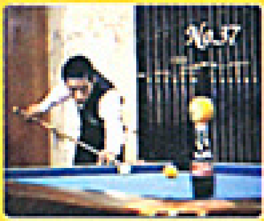




ゲームモードの種類 [COLLECTION]

ARTISTICモードでクリアーし、観ることができたムービーをここで自由に再生できます。

観ることができるムービーにはマークが付いているので、その上に方向キーを使ってカーソルを持っていき、◎ボタンを押すとムービーが再生されます。(ムービー再生中にスタートボタンを押すと、そのムービーをスキップできます。✕ボタンを押すと全ての再生を中断し、セレクト画面に戻ります。)カーソルを「連続再生」の上に持っていき◎ボタンを押すと、現在観ることができるムービーを順番に再生します。



「エンドレス」ボタンが点灯している場合は、✕ボタンを押すまでムービーが繰り返されます。
「ランダム再生」では現在観ることができるムービーを、ランダムに再生します。
✕ボタンまたは「終了」を選ぶとタイトル画面に戻ることができます。

ゲームモードの種類 [OPTION]

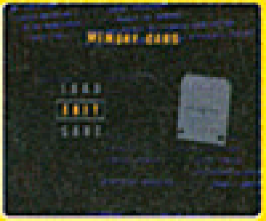
● S O U N D ●



SOUNDに関する各種設定等を行ないます。

MODE・・・・・・音声出力をステレオとモノラルで設定出来ます。
MUSIC・・・・・方向キーの左右で曲を選択、◎ボタンで再生
曲の再生中にもう一度◎ボタンを押すと曲が停止します。
VOLUME・・ゲーム中の音楽の音量を設定
S.E.・・・・・・・方向キーの左右で効果音を選択、◎ボタンで再生
VOLUME・・ゲーム中の効果音の音量を設定

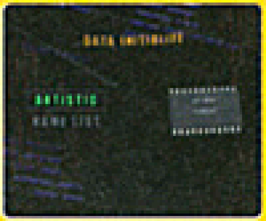
● M E M O R Y C A R D ●



メモリーカードへのデータの書き出し、メモリーカードからのデータの読み込みを行います。（注意:メモリーカード差込口1にのみ対応しています）

LOAD・・・・・・メモリーカード差込口1のメモリーカードから、セーブしたデータを読み込みます。
EXIT・・・・・・・サブメニューに戻ります。
SAVE・・・・・・メモリーカード差込口1のメモリーカードへ、現在のプレイ状態をセーブします。1ブロック以上空きがある、または上書きしてもよい「撞球re－mix」のデータの入っているメモリーカードをさしてから実行して下さい。

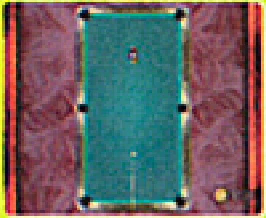
● D A T A I N I T I A L I Z E ●

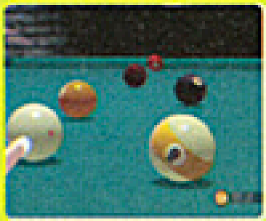


メモリーカードからロードしたデータを初期化することができます。
初期化したいデータを選んで◎ボタンで決定してください。

ゲームルールの説明［ジャパンナイン］

遊び方





バンキングでプレーする順番を決定します。
９個の的球を使い、台上の最小番号の球にまず手球を当てなければなりません。
結果ポケットした球によって得点が加算されます。得点のあるボールをサイドポケットに落とすと、その得点が倍になります。（得点のあるボールは、それよりも若い番号の球が台上に残っている場合、何度でも台上に戻されます。）
最後に残った９番が落とされた時点でイニング終了とし、設定したイニングを終了した時点での総合得点を競います。

「チャラバイ」「マスバイ」というオプションがあり、「チャラバイ」はあるイニングが全員同じ得点だった場合、次のイニングは全員得点が倍になります。
「マスバイ」は誰かが全ての球を撞ききった（マスワリ）次のイニングは、その人は得点が倍になります。

スコアの見方

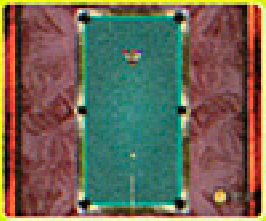
得点対象球 → ScoreBall
設定イニング → 1
合計得点 → Total

Name	ScoreBall	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
TAKESHI	[illegible] 5 [illegible] 9	2	1	4	0							7
SEIJI	5 9	2	4	0	0							6

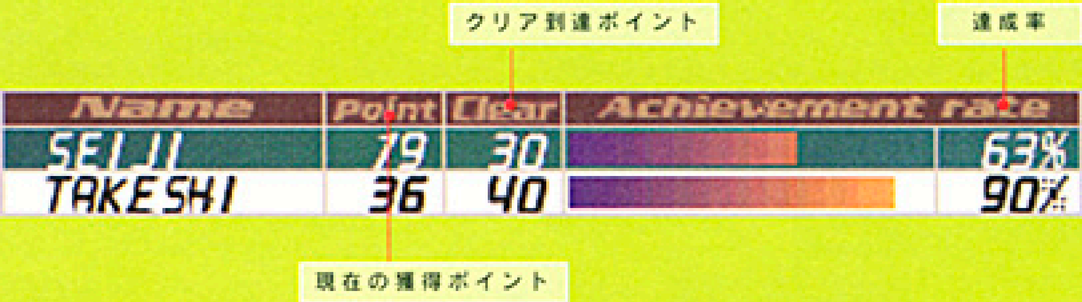
ゲームルールの説明［ローテーション］

● 遊び方 ●

バンキングでプレーする順番を決定します。
15個の的球を使い、台上の最小番号の球にまず手球を当て、落とした球の番号がそのまま得点として加算されます。
各自にクリアーポイントを設定し、誰かがそのポイントに到達した時点でゲーム終了で、その時点でのクリアーポイント到達率で順位を決定します。



● スコアの見方 ●

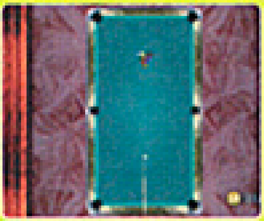


※クッションコールについて
ローテーションでのコール時、クッションをコールすると、手球をまずクッションに当て（空クッション）、その後にその時の最小番号の球に手球を当てる事ができれば、あとはどの球がどのポケットに落ちても有効となります。

ゲームルールの説明［ボウラード］

遊び方

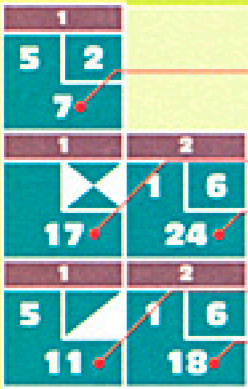
10個の的球をボウリングの要領で落としていきます。
ブレークショットからミス無しで10個全てをポケットできたらストライク、2投目で全てを落とせたらスペアーとなり、それぞれボウリングにしたがいスコアが加算されます。
(ストライクの場合次の2投分を加算、スペアの場合は次の1投分を加算)





スコアの見方

1フレームに付き、左上が1回目に落とし続けた的球の数、右上が1回目でミスした後に落とした的球の数です。下が累計フレームの合計得点です。
最後の10フレーム目に限りストライクかスペアを出した時に限りもう一度撞く事が出来ます。



■通常	第1投の点数 5	+	第2投の点数 2	=	合計 7
■ストライク	ストライクの点数 10	+	第2レーンの1・2投 (1+6)	=	合計 17
	第1レーンの点数 17	+	第2レーンの1・2投 (1+6)	=	合計 24
■スペア	スペアの点数 10	+	第2レーンの1投 1	=	合計 11
	第1レーンの点数 11	+	第2レーンの1・2投 (1+7)	=	合計 18

ゲームルールの説明【テディウィンクス】

遊び方

MULTIPLEオリジナルのルール。英語で「おはじき」という意味。
バンキングでブレー順を決定し、勝者が手球で15個の的球をブレークします。
各自に複数個の「持ち球」が設定され、まずその持ち玉で手球をポケットします。（どのプレイヤーの持ち球でもない球は、「遊び球」と呼びます。） これに成功したプレーヤーは、自分の持ち球で他の的球（誰の持ち球でも構いません）を落とすことができます。
こうして台上の的球が減っていき、自分の持ち球が無くなるとショットができなくなります。 しかし、誰かがファウルを犯すと、その人が落とした（自分以外の） 的球を台上に戻さなければならないので、ゲームに復帰するチャンスはいつでもあることになります。
台上にあるのが1人の持ち球（と、遊び球）だけになった時点でその人の勝ちとなり、1イニング終了です。 設定したイニングを行って、各イニングでの順位から算出したスコアの合計点を競います。

■順位別獲得ポイント

1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
10点	6点	4点	3点	2点	1点	0点	0点

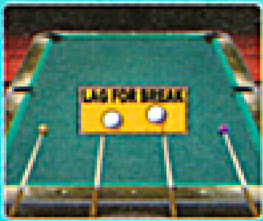
スコアの見方



プレイ画面の見方

バンキング

反対側のクッションに向かって球を打ち、手前のクッションに近い順番で以降のプレーを行います。1本のコントローラでプレーする場合1人ずつ順番に、複数コントローラでプレーする場合は同時に打つことが出来ます。

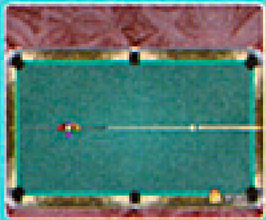


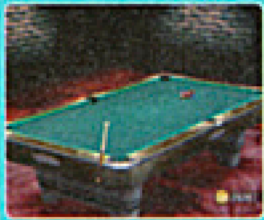


視点変更

以下の2つのモードを△ボタンで行き来できます。
△ボタンを押しながら方向キー、L1／L2ボタンで視点を一時的に変更することができます。

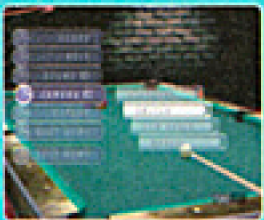


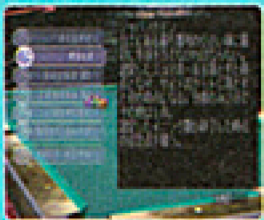




メニュー

スタートボタンを押すと様々なメニューが現れます。







ショットモード

1 ショット開始 ◉ボタン、またはアナログコントローラの右スティックを手前に倒すことでキューが後方へ引かれます。

2 パワー設定 1のあと、◉ボタンを押し続ける時間、または右スティックを倒す角度と時間でショットの大まかな強さを設定できます。

3 パワー調整 一度◉ボタンを離す、または右スティックを中立に戻すとキューの前後スイングになり、この間、方向キーの上下または右スティックの前後でショットの強さを変更できます。

4 ショット！！ ◉ボタンまたは右スティックのクリックでショットが開始されます。

◉ボタンを短く押し続ける ………………パワー弱



◉ボタンを少し押し続ける ………………パワー中



◉ボタンを長く押し続ける ………………パワー大

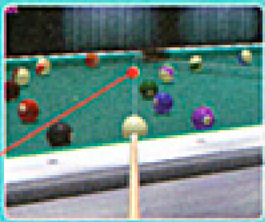


方向／撞点／角度の設定

球筋線表示

セレクトボタンを押すと、手球の進む方向の目安となるラインが表示されます。方向キーの左右で、方向を変えることが出来ます。

球筋線表示
セレクトボタンで球筋線のON／OFF

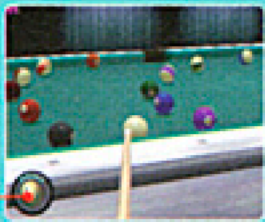




撞点設定

□ボタンを押している間、撞点設定モードになり、手球と撞点を表す表示が現れます。ここで方向キーまたは左スティックで撞点を設定します。
（注意：実際と同じように、あまり中心から外れたところを撞くと、ミスキューといってあらぬ方向へ手球が進みます。この時、手球が跳ねてしまうと、ファウルとなります。）

ショットボタン設定
□ボタンと方向キーの組み合わせで撞点を移動



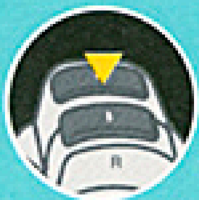


キュー角度設定

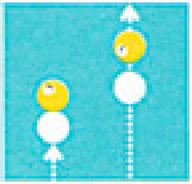
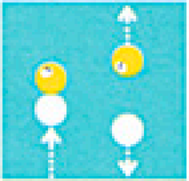
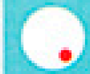
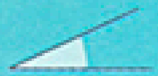
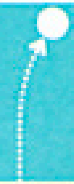
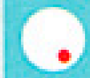
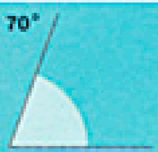
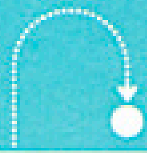
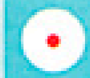
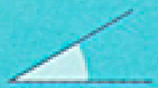
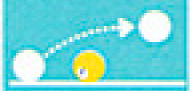
R１ボタンを押しながら方向キーの上下で手球を撞く角度（向きではありません）を調整します。基本は水平（０度）なのですが、手球が前に進むパワーよりも手球の回転を大きくしたい場合などに角度をつけて撞きます。

ショット角度設定
R1ボタンと方向キーの組み合わせでキュー角度を設定

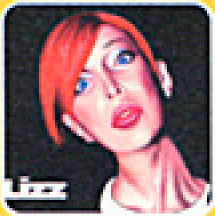




いろいろなショット

ショット名	解説	撞点	ショット角	ショットパワー	軌道
フォローショット	手玉が前進回転をしながら的玉に直接衝突すると、手玉は的玉を追いかけるように転がります		5° 	弱～強	
ドローショット	手玉が背進回転のとき、的玉に直接衝突すると手前に戻ってきます		5° 	弱～強	
カーブショット	手玉に特殊な回転を与え、軌道をカーブさせる技術。実戦で使うことは少ない		25.5° 	弱～中	
マッセ	キューを垂直に近い角度で強力な回転を与えてカーブを描かせる技術		70° 	中～強	
ジャンプショット	キューの角度を25度～30度にし、手玉をジャンプさせる技術。状況次第では実戦でも使われます。高さはボール1個分が限界		30° 	強	

キャラクター紹介



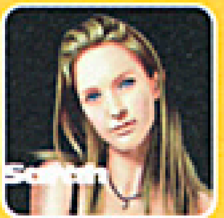
強引で自分勝手。特に男性には厳しい。しかし実力はあるので、注意。強気なプレーに押されると・・・。代打ちさせてもいいだろう。



老齢ながら、そのプレーは見る者を圧倒する。よほどの腕と運がなければ、勝てるはずがない。彼に代打ちを任すのは、ちょっとずるいかもしれない。



短気だが思いきりが良いので、タカをくくると・・・。しめていけば、勝てる相手だ。代打ちさせるにはちょっと不安が残る。



見た目とはうらはらに結構な実力。その美しい容姿に、まずノックアウトされるかも。



繊細で注意深い。基本もできている。ただ、少し慎重すぎるきらいがある。パワーでがんがん押せば勝てる相手だろう。



彼ほど強気なプレーヤーもいないだろう。実力はあるのだが、いかんせんアタマが悪いので、代打ちには注意が必要だ。



かなりの腕だが、本人は遊び半分。本気なのかふざけているのかは謎。だが腕は確かなので、キミの代わりも充分務まるはずだ。



ゲームにおける思考能力はゼロなので(彼女なりに考えてはいるのだろうが)、代打ちはやめておこう。キミの友人の代打ちに取っておくのがオススメだ。

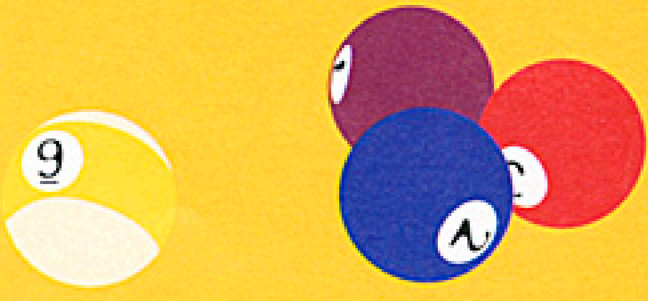
STAFF

SUPERVISOR　木村義一

PLANNING　鯛口誠司
MAIN PROGRAM　鯛口誠司
SUB PROGRAM　人見研吾
ARTWORKS CHIEF　長田剛司
ARTWORKS　長田剛司　一本可愛　時枝直子
SPECIAL THANKS　勝野知徳　中野進吾　千畑圭史　藤戸映充
MUSIC & SOUND　日笠智之（インフォーツ株式会社）鷲田淳

PACKAGE & BOOKLET
ART DIRECTION　大岡寛典
MANUAL DESIGN　大岡寛典
DESIGN ASSISTANT　高橋香織
ARTIST MANAGEMENT　マニュアル・オブ・エラーズ・アーティスツ

SALES　MARKETING　村山実
PROMOTION　村山実　夏川毅史
TEST PLAY　杉山英夫　田村勲
COOPERATIONÁ　BABジャパン出版局　「球's」編集部
SPECIAL THANKS　南陽子　田村里佳　亀谷勝彦　姫野英一
PRODUCER　夏川毅史
EXECUTIVE PRODUCER　天谷修平



使用上のご注意

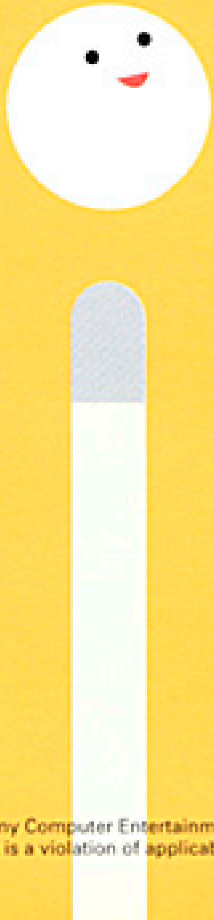
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 02011

株式会社アスク デジタルソフト第二事業部
〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 Tel:03-3267-6864
Fax:03-3267-4471 Homepage http://www.ask-digital.co.jp